# Гешефты

(Профит/катастрофа)

**Выбери 3 оплачиваемых гешефта:**

- ◯ Телохранители (*1 бартер/ввязались в бой*);
- ◯ Наблюдение (*1 бартер/обмануты*);
- ◯ Грабёж (*1 бартер/ввязались в бой*);
- ◯ Костоломы (*1 бартер/повержены*);
- ◯ Честная работа (*1 бартер/нищета*);
- ◯ Эскорт (*1 бартер/привязанность*);
- ◯ Доставка (*1 бартер/налёт*);
- ◯ Внедрение (*1 бартер/раскрыты*);
- ◯ Собирательство (*1 бартер/нищета*);
- ◯ Посредничество (*1 бартер/демпинг*);
- ◯ Техническая работа (*2 бартера/демпинг*);
- ◯ Секс (*2 бартера/привязанность*);
- ◯ Оборона лагеря (*2 бартера/проникновение*);
- ◯ Убийства (*3 бартера/ввязались в бой*).

**И выбери 1 гешефт-обязательство:**

- ◯ Избегать кого-то (*ты держишься подальше/тебя застали там, где не надо*);
- ◯ Выплачивать долги (*ты аккуратно платишь/они просрочены*);
- ◯ Отомстить (*ты кого-то наказал/тебя унизили*);
- ◯ Защищать кого-то (*с ним всё хорошо/его больше нет*);
- ◯ Стремиться к роскоши (*красиво жить не запретишь/ты крепко попал*);
- ◯ Сохранять честь (*ты сдержал слово и сохранил имя/ты пересёк черту)*;
- ◯ Искать ответы (*ты нашёл улику/ты вытянул пустышку*).

**Бригада/контакты**

Твоя бригада или контакты могут полностью состоять из персонажей игроков или из персонажей МЦ, или из тех и других. Если в их числе персонажи МЦ, опиши их — имена (скажем, Габбл, Хаим, Пе и Тощий) и одна строчка описания — вместе с МЦ. Убедись, что они компетентны и подходят для выбранных тобой гешефтов.

# Бартер

1 бартер покрывает месячные расходы, если жить без особого размаха.

1 бартер единовременно, при условии доступности, можно потратить, например, на *приведение повреждённого или заброшенного средства передвижения в рабочее состояние, месяц ремонта и обслуживания качественного средства передвижения, которое часто используется, но не повреждено; одну ночь в роскошной компании; любое оружие, снаряжение или одежду, которые не являются* ***ценными или хай-тек****; ремонт хай-тек снаряжения у технаря; неделю найма чертовки или стрелка в качестве охраны; годовую дань вождю; подкуп, взятки и подарки, которые проведут почти к кому угодно.*

О чём-то более существенном надо договариваться отдельно. Нельзя просто бродить по улицам поселения, позвякивая карманами, в надежде добыть какой-нибудь хай-тек и вечных ценностей в придачу.

Знакомьтесь:

# КОМБИНАТОР

В мире постапокалипсиса дело как обстоит? С одной стороны, у тебя Дреммер и Боллз, вождь-работорговец и его, сука, тощий мордоворот, устраивающие набеги из своей бетонной крепости с железными шипами. А с другой стороны, народ барж, который всю свою короткую, полную болезней жизнь ходит вверх и вниз по течению отравленной мёртвой реки. А ещё дальше есть Маяк, мужчины и женщины из неудавшегося культа голода, которые забаррикадировались на краю родовой ямы у пустошей.

А ты, ты просто хочешь жить по-своему, свободно — но вот с чем приходится работать. Ни хрена не розами пахнет.

буклет персонажа для

**ПОСТ-АПОКАЛИПСИС**

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

# Дополнительные правила

## Гешефты в кадре

**Оплачиваемые гешефты в кадре:**

- Профит: МЦ может либо показать финал успешного гешефта либо оставить его за кадром, кратко описав.
- Катастрофа: МЦ может вступить в момент, когда гешефт рушится к чертям, или кратко описать, как это случилось и вступить уже на этапе последствий.

**Гешефты-обязательства в кадре:**

- Профит: МЦ может либо вступить в конце, когда ты чего-то добился, либо просто оставить это без особого внимания.
- Катастрофа: МЦ, как правило, должен вступить в момент, когда всё покатится к чёрту.
- Игнорирование: игнорируемое обязательство — это шанс для МЦ.

## Второстепенные ходы бартера

Когда ты ***даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями***, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты ***идёшь на шумный рынок поселения***, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй ⚂⚄+умно. На 10+, да, ты можешь просто вот так взять и это купить. На 7–9 МЦ выбирает одно из следующего:

- это стоит на 1 бартер дороже, чем ты думал;
- это можно купить, но только если найти одного парня, который знает другого парня;
- чёрт, было, но я только что продал его парню по имени *Рольфбол*, может, возьмёшь у него?
- извиняй, этого нет, а вот это не пойдёт?

Когда ты ***сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело,*** учти потраченный ⚂⚄+бартер (макс. +3). Это должно быть то, что действительно можно получить таким образом. На 10+ ты это получаешь без всяких условий. На 7–9 ты получаешь это или нечто очень близкое. При провале ты это получаешь, но на очень поганых условиях.



# КОМБИНАТОР: СОЗДАНИЕ

Чтобы создать своего комбинатора, выбери имя, внешность, характеристики, ходы, снаряжение и историю.

## Имя

Берг, Уотерс, Лафферти, Эббс, Уилсон, Маршалл, Доллархайд, Хесус, Бендрикс, Пруст, Жеребец, Нерон.

Амалия, Катя, Дагни, Лис, Кристина, Клевер, Олимпия, Иллина, Фрэнки, Перевес, Кислотный ожог, Кэш.

## Внешность

**Пол:** мужчина, женщина, непонятный или трансгендер.

**Одежда:** повседневная, рабочая, винтажная, характерная или истрёпанная.

**Лицо:** потрёпанное, красивое, честное, грубое, жёсткое или открытое.

**Глаза:** расчётливые, тёплые, колючие, настороженные, холодные или усталые.

**Тело:** мускулистое, поджарое, полное, энергичное или крепкое.

## Характеристики

Выбери один набор:

- Круто +2 Жёстко =0 Пылко –1 Умно +2 Странно –1
- Круто +2 Жёстко +1 Пылко +1 Умно =0 Странно –1
- Круто +2 Жёстко –1 Пылко +1 Умно +1 Странно =0
- Круто +2 Жёстко =0 Пылко =0 Умно +1 Странно – 1

## Ходы

Ты получаешь все базовые ходы. Ты получаешь ход *халтура* и выбираешь второй ход комбинатора.

## История

Все представляют своих персонажей по имени, описывая внешность и мироощущение. Сделай это в свою очередь.

Запиши имена других персонажей. Ещё раз пройдите по кругу для определения истории.

**В свой ход выбери 1 или оба:**

- Один из них как-то столкнулся с серьёзным насилием, чтобы вытащить тебя из передряги. Скажи этому игроку история +2.
- Один из них как-то подвёл тебя в беде и повесил на тебя счёт. Скажи этому игроку история –1.

Всем остальным скажи история +1.

**В ходы других:**

- Какое бы число тебе ни назвали, прибавь к нему 1 и запиши рядом с именем персонажа игрока. Ты зависишь от ясности отношений.

В конце найди персонажа с самой высокой историей в своём буклете. Спроси у игрока, какая из твоих характеристик кажется ему наиболее интересной, и подчеркни её. МЦ подчеркнёт ещё одну твою характеристику.

## Снаряжение

**Ты получаешь:**

- 9мм пистолет (*урон 2 ближний громкий*) или характерное для себя оружие (по договоренности с МЦ);
- всякую всячину ценой 1 бартер;
- одежду, соответствующую твоей внешности. По желанию, одежду, дающую броню 1 (опиши).

## Развитие

Каждый раз, когда ты бросаешь кубики для подчёркнутой характеристики и когда ты сбрасываешь свою историю с кем-то, отметь круг опыта. Когда ты отметишь 5-ый, выбери вариант развития и сотри опыт.

Каждый раз, получив возможность развития, выбери один из вариантов и отметь его. Ты не можешь выбрать один и тот же вариант дважды.

# Имя —

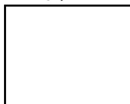
## Внешность

## Характеристики



*действовать под огнём*

**Круто** ◯ подчёркнуто



*угрожать насилием; взять силой*

**Жёстко** ◯ подчёркнуто



*соблазнить или манипулировать*

**Пылко** ◯ подчёркнуто



*оценить ситуацию оценить человека*

**Умно** ◯ подчёркнуто



*открыть свой разум*

**Странно** ◯ подчёркнуто

## История

*помочь или помешать; конец сессии*

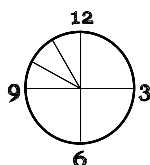
## Особый ход

Когда ты занимаешься сексом с другим персонажем, получи новый гешефт-обязательство: следить, чтобы [его имя] был счастлив (он счастлив благодаря тебе/ты облажался).

Если вы снова занимаетесь сексом, не дублируй обязательства. Это только в первый раз.

## Урон

счётчик




◯ стабилен

◯ разбит (-1круто)
◯ покалечен (-1жёстко)
◯ изуродован (-1пылко)
◯ сломлен (-1умно)

## Развитие

*опыт* ◯◯◯◯◯ >>*развитие*

__ получи +1круто (макс. круто +3)
__ получи +1жёстко (макс. жёстко +2)
__ получи +1умно (макс. умно +2)
__ получи новый ход комбинатора
__ получи новый ход комбинатора
__ добавь гешефт и можешь изменить бригаду
__ добавь гешефт и можешь изменить бригаду
__покончи с гешефтом-обязательством так или иначе
__ получи ход из другого буклета
__ получи ход из другого буклета

__ получи +1 к любой характ. (макс. +3)
__ отправь персонажа на покой
__ создай второго персонажа
__ смени буклет персонажа на новый
__ выбери 3 базовых хода и улучши их
__ улучши 4 других базовых хода.

# Ходы комбинатора

◉ ***Халтура:*** ты получаешь жонглирование 2. Между встречами или когда в игре происходит затишье, выбери несколько гешефтов, над которыми будешь работать. Выбирай не больше, чем значение жонглирования. Действуй ⚁⚄+круто. На 10+ ты получаешь профит от всех выбранных гешефтов. На 7–9 ты получаешь профит как минимум от 1, если выберешь больше, получишь катастрофу от 1 и профит от остальных. При провале тебя ждут сплошные катастрофы. Гешефты, над которыми ты не работал, не приносят ни профита, ни катастрофы. Когда ты получаешь новый гешефт, ты также получаешь +1 жонглирование.

◯ ***Внушающий доверие:*** когда ты пытаешься соблазнить персонажа другого игрока или манипулировать им, используй ⚁⚄+историю, вместо того чтобы действовать⚁⚄+пылко. С персонажами МЦ действуй ⚁⚄+круто, а не ⚁⚄+пылко.

◯ ***Всегда готов сбежать:*** скажи, как ты уходишь, и действуй ⚁⚄+круто. На 10+ — ты ушёл. На 7–9 можешь уйти или остаться, но это будет тебе чего-то стоить: оставь что-то позади или возьми с собой, МЦ скажет что именно. При провале тебя застали врасплох на полпути.

◯ ***Оппортунист:*** когда ты мешаешь кому-то, кто делает бросок, действуй ⚁⚄+круто вместо использования ⚁⚄+истории. Сучара.

◯ ***Репутация:*** когда встречаешь кого-то важного (на твой взгляд), действуй ⚁⚄+круто. При успехе он о тебе слышал и ты говоришь, что именно; МЦ обеспечит соответствующую реакцию. На 10+ ты ещё и получаешь +1 к следующему броску с ним. При провале он о тебе слышал, но что именно решит МЦ.

## Снаряжение и бартер

## Другие ходы

## Шансы